『Dance×Mixer』取扱説明書

Ver1.0

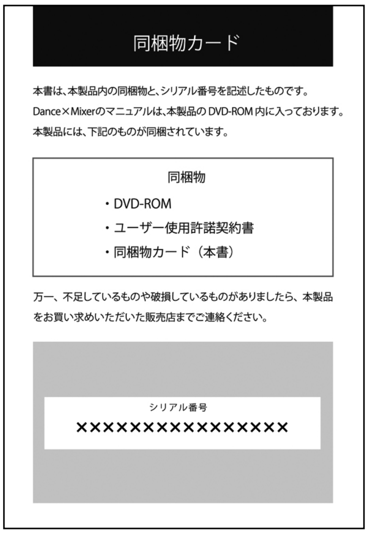
Dance×Mixer運営委員会

本製品をお使いになる前に

　本製品には、下記のものが同梱されています。万一、不足しているものや破損しているものがありましたら、本製品をお買い求めいただいた販売店までご連絡ください。



・DVD-ROM 1枚



同梱物カード

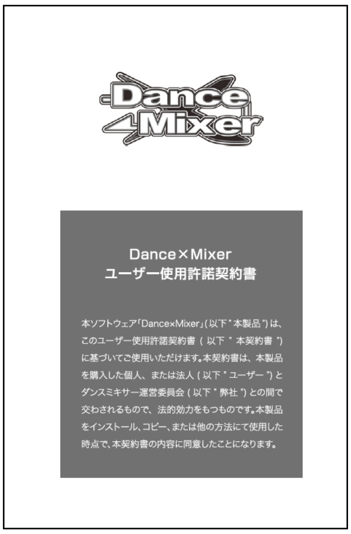
本書は、本製品内の同梱物と、シリアル番号を記述したものです。
Dance×Mixerのマニュアルは、本製品の DVD-ROM 内に入っております。
本製品には、下記のものが同梱されています。

同梱物
・DVD-ROM
・ユーザー使用許諾契約書
・同梱物カード（本書）

万一、不足しているものや破損しているものがありましたら、本製品をお買い求めいただいた販売店までご連絡ください。

シリアル番号
××××××××××××××××

・同梱物カード 1枚



Dance×Mixer
ユーザー使用許諾契約書

本ソフトウェア「Dance×Mixer」(以下 " 本製品 ") は、このユーザー使用許諾契約書 (以下 " 本契約書 ") に基づいてご使用いただけます。本契約書は、本製品を購入した個人、または法人 (以下 " ユーザー ") とダンスミキサー運営委員会 (以下 " 弊社 ") との間で交わされるもので、法的効力をもつものです。本製品をインストール、コピー、または他の方法にて使用した時点で、本契約書の内容に同意したことになります。

・ユーザー使用許諾契約書 1枚

・1ライセンス1PC
・本ソフトウェアをご使用の前にインストール時に画面に表示される使用許諾契約書を必ずお読みください。
　本契約書にご同意いただいて初めて本ソフトウェアをご使用いただくことができます。
・本ソフトウェアのご使用にはインターネットでのライセンス登録と認証が必要となります。
・本ソフトウェアはライセンスの登録をしてから1年間は無料でバージョンアップを行うことが出来ます。
　期間が過ぎた場合はバージョンアップを行うことは出来ません。
・バージョンアップは行えませんが認証はできますので本ソフトウェアを続けてご使用いただくことは可能です。
・期間を過ぎ、バージョンアップが行えなくなった場合、ダウンロードコンテンツにてバージョンアップの年間ライセンスをお買い求めください。

はじめに

　Dance×Mixerとは、誰でも簡単にダンスムービーを作ることができるソフトウェアです。
　あなたの好きな楽曲に合わせて、自分好みのキャラクターを作成し、衣装を着せて、ステージを決めて、ダンスを振りつける。
　あとは舞台装置で華やかに演出し、カメラワーク等を変更して、オリジナルのムービーを作成することができます。
　顔のパーツや髪形、それらの色合いを設定してつくるキャラクターは千差万別。さまざまな衣装がさらに個性を引き出します。
　ダンスの振りつけも多数用意。
　複数用意されたダンスステージは時間帯等も変更でき、カメラワークや照明、花火と数々の舞台装置を駆使すれば思いのままのステージをつくることができます。
　作成したダンスムービーは、動画投稿サイトやブログで公開するなど使い方もあなた次第。
　自動アップデート機能で、追加の機能やデータなどの配信を予定しており、どんどん進化していきます。
　無限の可能性を持ったDance×Mixerが、あなたの表現力を『カタチ』にします。

Dance×Mixer運営委員会

目次

1. インストールガイド

1 インストールガイド

1-1 インストールの手順

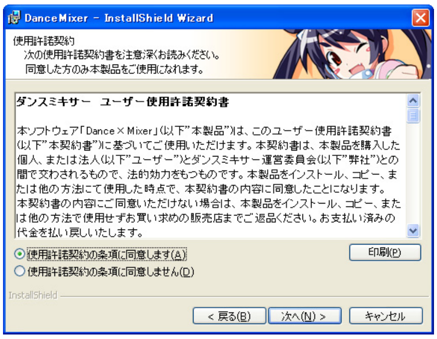
①『Dance×Mixer』のDVD-ROMをドライブにセットします。自動的にランチャーが立ち上がります。



②"インストール"ボタンをクリックすると、インストール用ダイアログが起動します。"次へ"をクリックしてください。



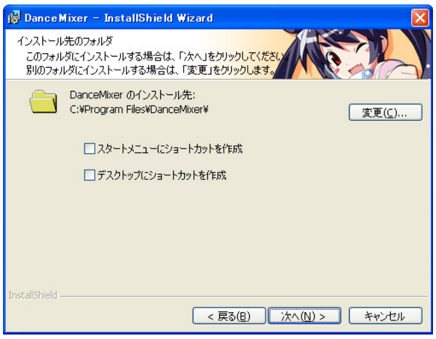
③ユーザー使用許諾契約書が表示されますので、同意いただければ"使用許諾契約の条項に同意します"のラジオボタンにチェックして、"次へ"をクリックしてください。



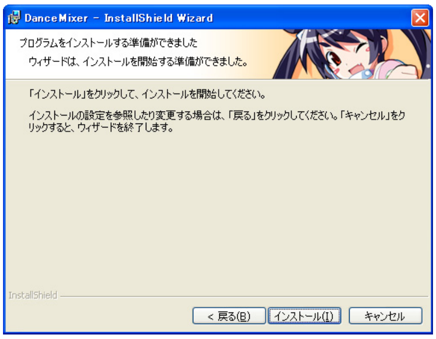
④インストールするユーザーを選択して、"次へ"をクリックしてください。



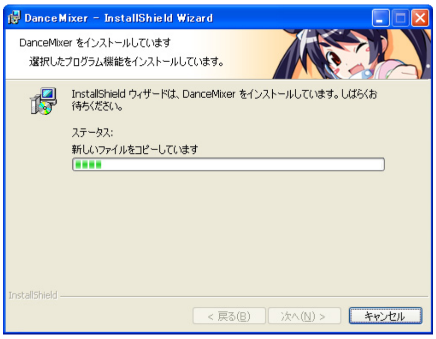
⑤インストールする箇所を選択する画面です。そのままでよければ"次へ"を、変更したい場合は"変更"をクリックして任意の箇所を指定した後に"次へ"を、それぞれクリックしてください。なお、スタートメニューやデスクトップにショートカットを作成したい場合は、"次へ"をクリックする前に画面中央のそれぞれのチェックボックスにチェックを入れてください。



⑥インストール準備画面に遷移しますので、"インストール"をクリックしてください。



⑦インストールが始まります。インストール完了までおよそ10分程度かかります。ご利用の環境によりインストール時間が長くなることがございます。

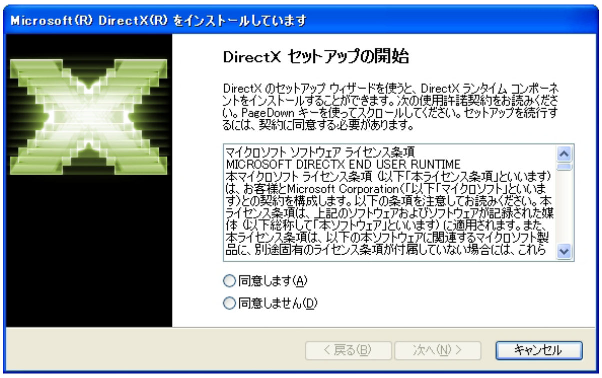


⑧インストールが完了すると完了画面が表示されます。"完了"をクリックするとインストール作業は終了です。



DirectXについて

『Dance×Mixer』の起動にはDirectX9.0c以上がインストールされている必要があります。お使いのPCに上記バージョン以上のDirectXがインストールされていない場合は、ランチャーの"DirectXのインストール"ボタンをクリックし、表示される画面に従ってインストール作業を行ってください。



1-2 ネットワーク認証とログインについて

本製品の起動にはネットワーク認証とログインが必要です。お使いの『Dance×Mixer』が正規の登録を経ているかを確認します。

■ネットワーク認証とログインの手順（初回起動時）

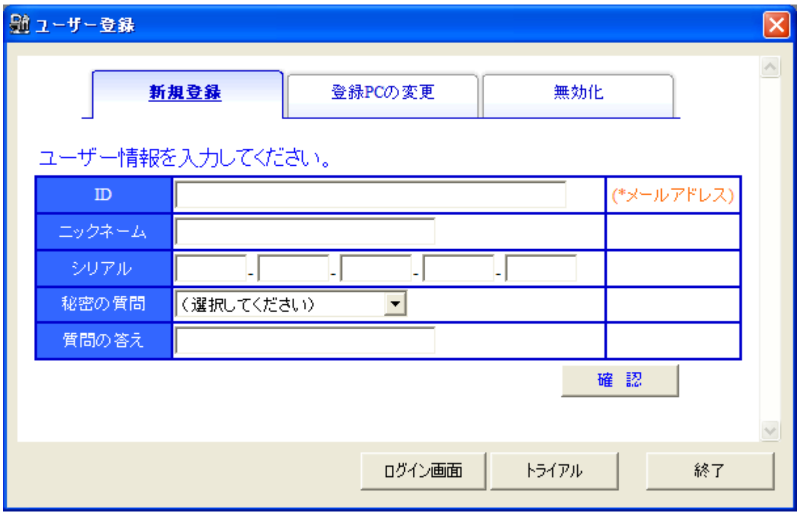
①『Dance×Mixer』を起動すると、ユーザー登録用のダイアログが表示されます。
ユーザー登録用ダイアログのタブやボタンについては下記のとおりです。

・新規登録
新規でユーザー登録を行う場合は、こちらをクリックしてください。

・登録PCの変更
すでにユーザー登録済みで、お使いのPCを変更される場合は、こちらをクリックしてください。
※登録PCの変更を行われる際は、先に"無効化"を行ってください。
※本ダイアログから、登録PCの変更が行える回数は3回までとなります。4回目以降はお手数ですが、P.068に記載されたメールアドレスより登録PCの変更回数の増加依頼を行ってください。

・無効化
登録されているPC情報を無効化します。登録PC変更作業を行う前には、こちらをクリックしてください。

・トライアル
トライアル版の『Dance×Mixer』を起動します。
※試用期限は10日間です。それを超えると本登録を行わないと起動しなくなりますのでご注意ください。
※セーブとロードができません。
※トライアル版の使用はお使いのPCがインターネットに接続されている必要があります。



②"新規登録"タブをクリックのうえ、下記5項目を入力および選択し、"確認"をクリックしてください。

・ID（メールアドレス）
・ニックネーム
・シリアル（本製品に同梱されているシリアルナンバー）
・秘密の質問（ご本人だけが答えを知っている質問）
・質問の答え（上記秘密の質問の答え）

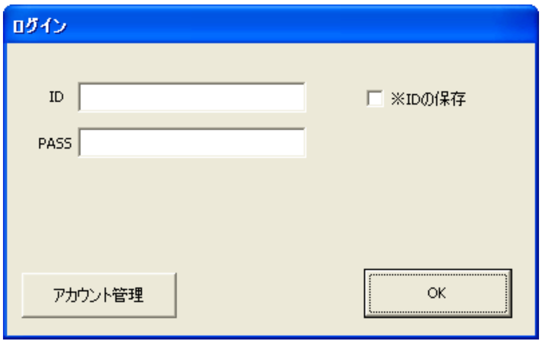
③ご登録されたメールアドレス宛てに、本登録用のURLが記載されたメールが送信されます。そのURLにアクセスすることで、本登録が完了します。
※URLの発行より24時間アクセスがない場合は、そのURLは無効となります。再度手順①から仮登録を行ってください。

④本登録が完了すると、パスワードが記載されたメールが送信されます。

⑤ログイン用のダイアログに、ID(ユーザー登録時に入力したメールアドレス)とPASS(本登録完了時に送られてきたパスワード)を入力し、"OK"をクリックしてください。ランチャーが起動します。

■ネットワーク認証とログインの手順(本登録完了後)

①『Dance×Mixer』を起動すると、ログイン用のダイアログが表示されます。



②ID(ユーザー登録時に入力したメールアドレス)とPASS(本登録完了時に送られてきたパスワード)を入力し、"OK"をクリックしてください。ランチャーが起動します。

※登録PCの変更および無効化を行いたい場合は、"アカウント管理"をクリックしてください。

1-3 ランチャーについて

　ログインが完了すると、ランチャーが立ち上がります(バージョンアップができる場合は先にバージョンアップを行います)。

　本ランチャーからは『Dance×Mixer』を構成する3つのエディター(キャラクターエディター、衣装エディター、ダンスエディター)を立ち上げることができます。

※ログイン時に、ネットワークが検出できなかった場合、前回ログインから24時間以内であれば、『Dance×Mixer』を起動できます。24時間以内に再度認証作業を行わないと、一時的にソフトウェアが起動しなくなります。その場合は、ランチャーに"再ログイン"ボタンが表示されますので、こちらをクリックしてログインを行ってください。



2. キャラクターエディター

2 キャラクターエディター



■ プレビューエリア
➡2-2

■ アイテムリストエリア

Body
➡2-3

Face
➡2-4

Hair
➡2-5

"キャラクターエディター "とは、ダンスさせるキャラクターを作成するプログラムです。いくつかの項目を選択していくだけで、自分好みのキャラクターを作り上げることができます。

2-1 キャラクターエディットの手順

①"Body"、"Face"、"Hair"を任意に設定

②画面中央下部の"保存"ボタンをクリック、またはメニューバーの"ファイル"から"名前を付けて保存"を選択

作成したキャラクターは、"*.chf"形式でファイルとして保存されます。"衣装エディター "や"ダンスエディター "でキャラクターを読み込む際は、このファイルを選択することになりますので、判別しやすい一意の名称にされることをお勧めします。

メニューバーの各項目は以下のとおりです。

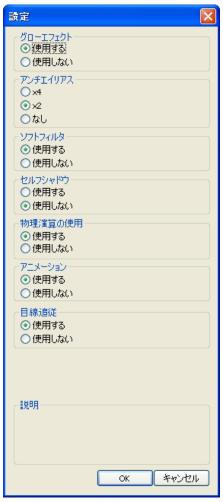
■ファイル

新規作成 …………………… 新規キャラクターを作成します
読み込み …………………… 作成済みのキャラクターファイルを読み込みます
上書き保存 ………………… キャラクターファイルを上書き保存します
名前を付けて保存 ………… キャラクターファイルに名前を付けて保存します
アプリケーションの終了 … キャラクターエディターを終了します

■オプション

設定 ………………………… プレビューの表示仕様を変更するためのダイアログを表示します

設定ダイアログ



※オプション内の設定をクリックすると、プレビューエリアの表示仕様を変更するためのダイアログが立ち上がります。
このダイアログ上で、プレビューエリアの表示の仕様を変更してください。

・グローエフェクト(発光を加えます)
使用する ………………… グローエフェクトの設定を有効にします
使用しない …………… グローエフェクトの設定を無効にします

・アンチエイリアス(ギザギザを軽減して画面を綺麗にします)
×4 ……………………… アンチエイリアスを4倍に設定します
×2 ……………………… アンチエイリアスを2倍に設定します
なし ……………………… アンチエイリアスの設定を無効にします

・ソフトフィルタ(ぼかしを加えます)
使用する ………………… ソフトフィルタの設定を有効にします
使用しない …………… ソフトフィルタの設定を無効にします

・セルフシャドウ(影を追加します)
使用する ………………… セルフシャドウの設定を有効にします
使用しない …………… セルフシャドウの設定を無効にします

・物理演算の使用(物体が揺れるようになります)
使用する ………………… 物理演算の設定を有効にします
使用しない …………… 物理演算の設定を無効にします

・アニメーション(キャラクターが常に動きます)
使用する ………………… キャラクターのアニメーションを有効にします
使用しない …………… キャラクターのアニメーションを無効にします

・目線追従(キャラクターの目線がカメラを追いかけます)
使用する ………………… キャラクターのカメラ目線の設定を有効にします
使用しない …………… キャラクターのカメラ目線の設定を無効にします

■ヘルプ

マニュアル ……………… 当マニュアルを起動します
バージョン情報 ………… バージョン情報を表示します

2-2 プレビューエリアについて



画面左側のプレビューエリアには、作成中のキャラクターのプレビューが表示されています。プレビューは、拡大縮小、回転、移動が可能ですので、様々な角度から確認してキャラクター作成にお役立てください。

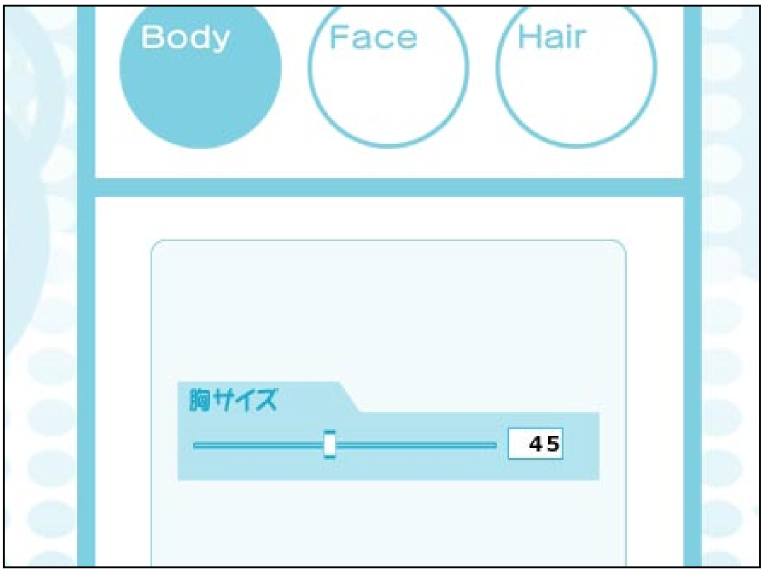
＜拡大縮小＞
画面左下の虫眼鏡（＋）マークで拡大、虫眼鏡（－）マークで縮小します。ホイールマウスをお使いの場合は、ホイールの操作でも拡大縮小が可能です。

＜回転＞
画面上でマウスを左クリックしながら左右に動かすことで、キャラクターは回転します。後髪などを確認する時に便利です。

＜移動＞
画面上でマウスを右クリックしながらドラッグすることで、キャラクターの位置を自由に移動できます。

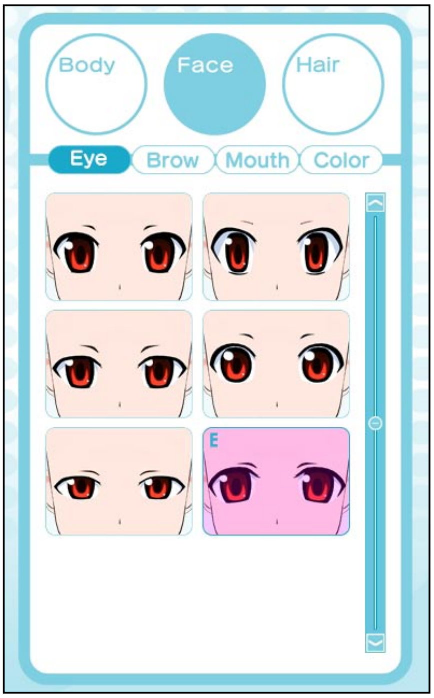
＜リセット＞
画面左下の小さな虫眼鏡マークをクリックすることで、キャラクターの位置がプレビューの初期状態に戻ります。ホイールマウスをお使いの場合は、ホイール部をクリックすることでも初期状態に戻せます。

2-3 Body の設定



"胸サイズ"を設定します。
0（小）から100（大）の間で任意に設定が可能です。

2-4 Face の設定



顔のパーツを"Eye(目)"、"Brow(マユ)"、"Mouth(クチ)"、"Color(色)"の4項目から設定します。
各パーツには、多数のパターンが用意されていますので、サムネイルで表示されたパターンの中から好きなものを選択していきます。
選択すると、そのサムネイルに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。



"Color"では目とマユの色を設定します。
それぞれ、R(Red)、G(Green)、B(Blue)の数値を、0～255の間で任意に設定が可能です。
またプリセットタブをクリックして、あらかじめ用意された色の中から選ぶこともできます。
数値を変更したり、プリセットを選ぶと、リアルタイムで画面左のプレビューに変更した色が反映されます。
"髪にセット"というボタンでは、髪の毛の色を"マユの色"と同じ色に設定することができます。マユと髪、すべてを同色で揃えたい場合は、こちらのボタンを活用すると便利です。

2-5 Hair の設定



髪のパーツを"Front(前髪)"、"Back(後髪)"、"Side(横髪)"、"Ahoge(アホ毛)"、"Color(色)"の5項目から設定します。

各パーツには、多数のパターンが用意されていますので、サムネイルで表示されたパターンの中から好きなものを選択していきます。

選択すると、そのサムネイルに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。

"Ahoge"は"設定しない"ことも可能となっています。選択されている"Ahoge"を消す時は、サムネイルを右クリックすると"E(Equipment)"マークが消え、同時に画面左のプレビューに反映されます。



"Color"では、前髪、後髪、横髪、アホ毛の色を設定します。
それぞれ、R(Red)、G(Green)、B(Blue)の数値を、0～255の間で任意に設定することが可能です。
またプリセットタブをクリックして、あらかじめ用意された色の中から選ぶことで変更することもできます。
数値を変更したり、プリセットを選ぶと、リアルタイムで画面左のプレビューに変更した色が反映されます。
"全色セット"というボタンでは、前髪の色と同じ色にすべての髪の毛の色を設定することができます。

3. 衣装エディター

3 衣装エディター



■ プレビューエリア
➡3-2

パーツボタン
➡3-6

■ アイテムリストエリア

Inner
➡3-3

Outer
➡3-4

Accessory
➡3-5

"衣装エディター"とは、キャラクターに着せる衣装を選択するプログラムです。"キャラクターエディター"同様、項目を選択していくだけで、どんな衣装を着せるかを決めることができます。

3-1 衣装エディットの手順

①メニューバーの"ファイル"から"読み込み"または画面中央下部の"読み込み"ボタンから、"ファイルから読み込む..."または"ぴちぴち"のいずれかを選択

※①の手順を行う際に、"ぴちぴち"を選択しない場合は、事前に"キャラクターエディター"でキャラクターを作成している必要があります。
※"ぴちぴち"とは、『Dance×Mixer』のイメージキャラクターです。
※キャラクターファイルを読み込まずに衣装のみをエディットする場合は、②の手順から始めてください。

②"Inner"、"Outer"、"Accessory"を任意に選択

③画面中央下部の"保存"ボタンをクリック、またはメニューバーの"ファイル"から"名前を付けて保存"を選択

作成した衣装は、"*.drf"形式でファイルとして保存されます。"ダンスエディター"で衣装を読み込む際は、このファイルを選択することになりますので、判別しやすい一意の名称にされることをお勧めします。

メニューバーの各項目は以下のとおりです。

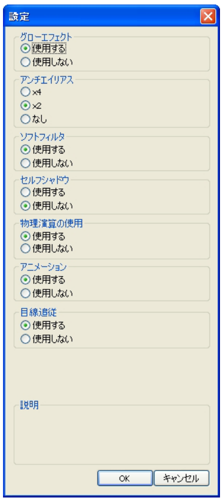
■ファイル

新規作成 …………………… 新規衣装を作成します
読み込み …………………… 作成済みのキャラクターファイルおよび衣装ファイルを読み込みます
上書き保存 ………………… 衣装ファイルを上書き保存します
名前を付けて保存 ………… 衣装ファイルに名前を付けて保存します
アプリケーションの終了 … 衣装エディターを終了します

■オプション

設定 ………………………… プレビューの表示仕様を変更するためのダイアログを表示します

設定ダイアログ



※オプション内の設定をクリックすると、プレビューエリアの表示仕様を変更するためのダイアログが立ち上がります。
このダイアログ上で、プレビューエリアの表示の仕様を変更してください。

・グローエフェクト（発光を加えます）
使用する ……………… グローエフェクトの設定を有効にします
使用しない …………… グローエフェクトの設定を無効にします

・アンチエイリアス（ギザギザを軽減して画面を綺麗にします）
×4 …………………… アンチエイリアスを4倍に設定します
×2 …………………… アンチエイリアスを2倍に設定します
なし …………………… アンチエイリアスの設定を無効にします

・ソフトフィルタ（ぼかしを加えます）
使用する ……………… ソフトフィルタの設定を有効にします
使用しない …………… ソフトフィルタの設定を無効にします

・セルフシャドウ（影を追加します）
使用する ……………… セルフシャドウの設定を有効にします
使用しない …………… セルフシャドウの設定を無効にします

・物理演算の使用（物体が揺れるようになります）
使用する ……………… 物理演算の設定を有効にします
使用しない …………… 物理演算の設定を無効にします

・アニメーション（キャラクターが常に動きます）
使用する ……………… キャラクターのアニメーションを有効にします
使用しない …………… キャラクターのアニメーションを無効にします

・目線追従（キャラクターの目線がカメラを追いかけます）
使用する ……………… キャラクターのカメラ目線の設定を有効にします
使用しない …………… キャラクターのカメラ目線の設定を無効にします

■ヘルプ

マニュアル ……………… 当マニュアルを起動します
バージョン情報 ………… バージョン情報を表示します

3-2 プレビューエリアについて



　画面左側のプレビューエリアには、選択中の衣装のプレビューが表示されています。プレビューは、拡大縮小、回転、移動が可能ですので、様々な角度から確認して衣装選択にお役立てください。

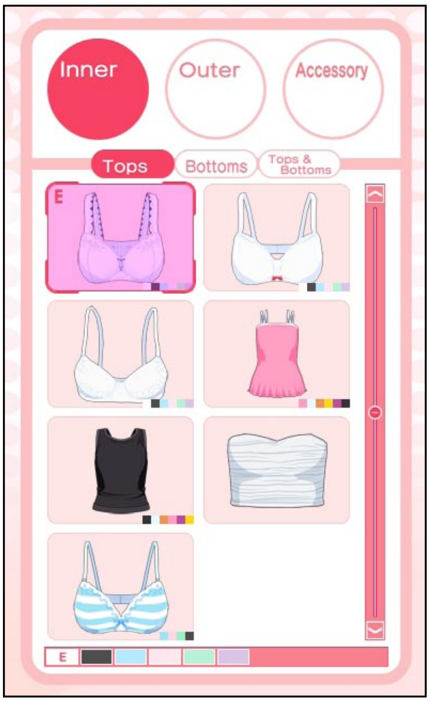
＜拡大縮小＞
　画面左下の虫眼鏡（＋）マークで拡大、虫眼鏡（－）マークで縮小します。ホイールマウスをお使いの場合は、ホイールの操作でも拡大縮小が可能です。

＜回転＞
　画面上でマウスを左クリックしながら左右に動かすことで、キャラクターは回転します。前からでは確認できない衣装の後部や、羽などのアクセサリーなどを確認する時に便利です。

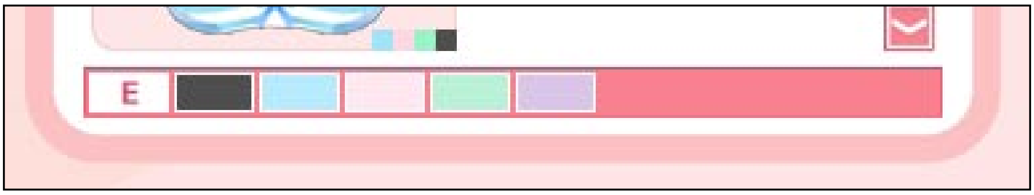
＜移動＞
　画面上でマウスを右クリックしながらドラッグすることで、キャラクターの位置を自由に移動できます。

＜リセット＞
　画面左下の小さな虫眼鏡マークをクリックすることで、キャラクターの位置がプレビューの初期状態に戻ります。ホイールマウスをお使いの場合は、ホイール部をクリックすることでも初期状態に戻せます。

3-3 Inner の設定

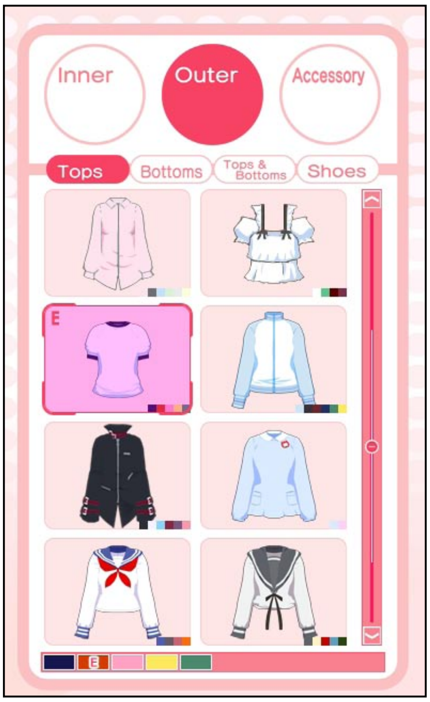


キャラクターが着るInnerを"Tops"、"Bottoms"、"Tops ＆ Bottoms"の3項目から選択します。
各Innerには、多数のパターンが用意されていますので、サムネイルで表示されたパターンの中から好きなものを選択していきます。
選択すると、そのサムネイルに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。
なおInnerは、"Tops"と"Bottoms"で一組、"Tops ＆ Bottoms"で一組となっており、両組を同時に着用させることはできません。"Tops"と"Bottoms"を選択後に"Tops ＆ Bottoms"を選択すると、先に選択していた"Tops"と"Bottoms"は解除されますのでご注意ください。



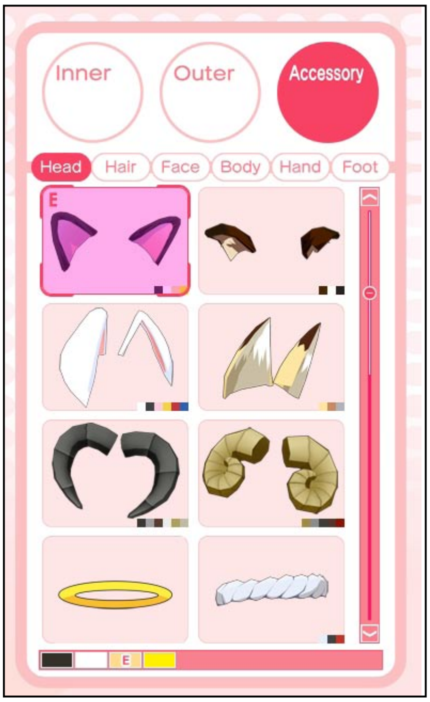
また衣装の中には、複数のカラーバリエーションが用意されているものがあります。複数のカラーがある衣装は、サムネイルの下段に選べる色が一覧表示されており、着用すると、アイテムリストエリア下段にカラー選択アイコンが出現します。任意の色を選択してください。
選択すると、そのアイコンに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。

3-4 Outer の設定

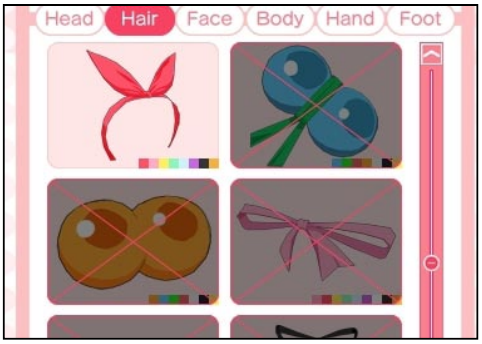


キャラクターが着るOuterを"Tops"、"Bottoms"、"Tops & Bottoms"、"Shoes"の4項目から設定します。
各Outerには、多数のパターンが用意されていますので、サムネイルで表示されたパターンの中から好きなものを選択していきます。
選択すると、そのサムネイルに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。
なおInner同様Outerも、"Tops"と"Bottoms"で一組、"Tops & Bottoms"で一組となっており、両組を同時に着用させることはできません。
またOuterは"選択しない"ことも可能となっています。サムネイル画面から、選択されているOuterを右クリックすると"E(Equipment)"マークが消え、同時に画面左のプレビューにも反映されます。

3-5 Accessory の設定



キャラクターに付けるAccessoryを、"Head"、"Hair"、"Face"、"Body"、"Hand"、"Foot"の6項目から選択します。
各Accessoryには、多数のパターンが用意されていますので、サムネイルで表示されたパターンの中から好きなものを選択していきます。
選択すると、そのサムネイルに"E(Equipment)"マークが付き、画面左のプレビューに反映されます。
なお"Hand"の項目に"腕輪"と"手袋"など、一項目の中でも複数のAccessoryを同時に装着できるものも存在しています。
またAccessoryは"選択しない"ことも可能となっています。サムネイル画面から、選択されている"Accessory"を右クリックすると"E(Equipment)"マークが消え、同時に画面左のプレビューにも反映されます。



キャラクター作成時に選択した髪型などのパーツによっては、装着できない衣装も存在します。装着不可の衣装のサムネイルには×印が付き、選択することはできません。
なお×印の付いたサムネイルをクリックすると、警告ダイアログが表示されます。ダイアログには、その衣装が装着可能なパーツ名が記載されますので、キャラクター作成時の参考にしてください。

3-6 "パーツ"ボタンについて



　画面中央下部の"パーツ"ボタンをクリックすると、現在選択している衣装のすべてがアイコンで一覧表示されます。
　アイコンを左クリックすると、画面右のアイテムリスト内にその衣装が表示され、アイコンを右クリックすると、その衣装を外すことができます。

Dance Mixer One Point!　キャラクターと衣装のデータが別々な点を利用しよう

　本製品では、キャラクターデータと衣装データを別々に保存します。したがって、複数のキャラクターに同じ衣装を着せる場合、キャラクターデータは複数必要ですが、衣装データはひとつ作成するだけで済みます。また、同一のキャラクターの着せ替えも簡単に行うことができます。

4. ダンスエディター

4 ダンスエディター



"ダンスエディター"とは、"キャラクターエディター"と"衣装エディター"で作ったキャラを、音楽に合わせて自由にダンスさせ、ムービーとして出力できるプログラムです。ダンスモーションや表情、口の動き、特殊効果、カメラワークなど、様々な設定を細かく行うことができます。

4-1 ダンスエディットの手順

①使用キャラクターや使用楽曲、BPMなどを指定

②背景を選択

③モーションや表情などを設定

④メニューバーの"ファイル"から"動画出力"を選択、またはプレビューウインドウの"Render"ボタンをクリックし、ムービーファイルを生成

設定したダンスのデータは、ファイルとして保存できます("*.edf"形式)。ダンスは簡単に設定できますが、細かい設定も可能なため、こだわればそれだけ長い作業時間が必要となります。安全のためにも、定期的にバックアップを取りながら制作することをおすすめします。

メニューバーの各項目は以下のとおりです。

■ファイル

新規プロジェクト（Ctrl + N）	新規ダンスデータを作成します
プロジェクトを開く（Ctrl + O）	作成済みのダンスデータファイルを読み込みます
プロジェクトの上書き保存（Ctrl + S）	ダンスデータファイルを上書き保存します
名前を付けて保存（Shift + Ctrl + S）	ダンスデータファイルに名前を付けて保存します
動画出力	ダンスデータをムービーファイルとして書き出します
最近使用したファイルを開く	最近使用したダンスデータファイルを読み込みます
終了	ダンスエディターを終了します

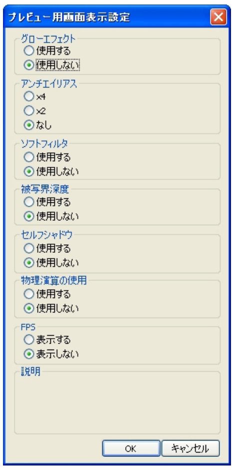
■編集

一段階戻る（Ctrl + Z）	直前に行った操作を取り消します
一段階進む（Shift + Ctrl + Z）	取り消した操作を再度行います
切り取り（Ctrl + X）	現在選択しているオブジェクトを切り取ります
コピー（Ctrl + C）	現在選択しているオブジェクトをコピーします
貼り付け（Ctrl + V）	切り取り、またはコピーしているオブジェクトを貼り付けます
削除（Del）	現在選択しているオブジェクトを削除します
すべて選択（Ctrl + A）	現在選択しているタイムライン上のオブジェクトをすべて選択します
タイムラインのコピー（Shift + Ctrl + C）	現在選択しているタイムラインをコピーします
タイムラインの貼り付け（Shift + Ctrl + V）	コピーしているタイムラインを貼り付けます
タイムラインを追加（Shift + Ctrl + I）	現在選択しているタイムラインと同種のタイムラインを追加します
タイムラインを削除（Shift + Ctrl + D）	現在選択しているタイムラインを削除します

■オプション

設定	プレビューの表示仕様を変更するためのダイアログを表示します
ウィンドウをドッキングする	プレビューウインドウ、プロパティウインドウ、タイムラインウインドウを初期配置に固定します
ウィンドウをデフォルトの位置に戻す	プレビューウインドウ、プロパティウインドウ、タイムラインウインドウを初期配置に戻します

プレビュー用画面表示設定ダイアログ



※オプション内の設定をクリックすると、プレビューエリアの表示仕様を変更するためのダイアログが立ち上がります。
　このダイアログ上で、プレビューエリアの表示の仕様を変更してください。

・グローエフェクト（発光を加えます）
　使用する　………………　グローエフェクトの設定を有効にします
　使用しない　……………　グローエフェクトの設定を無効にします

・アンチエイリアス（ギザギザを軽減して画面を綺麗にします）
　×4　……………………　アンチエイリアスを4倍に設定します
　×2　……………………　アンチエイリアスを2倍に設定します
　なし　……………………　アンチエイリアスの設定を無効にします

・ソフトフィルタ（ぼかしを加えます）
　使用する　………………　ソフトフィルタの設定を有効にします
　使用しない　……………　ソフトフィルタの設定を無効にします

・被写界深度（カメラのピントが近くに合うような効果を与えます）
　使用する　………………　被写界深度の設定を有効にします
　使用しない　……………　被写界深度の設定を無効にします

・セルフシャドウ（影を追加します）
　使用する　………………　セルフシャドウの設定を有効にします
　使用しない　……………　セルフシャドウの設定を無効にします

・物理演算の使用（物体が揺れるようになります）
　使用する　………………　物理演算の設定を有効にします
　使用しない　……………　物理演算の設定を無効にします

・FPS（FPSを表示します）
　表示する　………………　プレビュー画面上にFPSを表示します
　表示しない　……………　プレビュー画面上にFPSを表示しません

■ヘルプ

マニュアル　………………　マニュアルを起動します
バージョン情報　…………　バージョン情報を表示します

4-2 プレビューウインドウについて

画面左上のプレビューウインドウでは、設定中のダンスデータのプレビューが表示されています。バーやボタンの各機能は下記のとおりです。



Ⓐ 再生スライダー
ダンスデータの再生位置を調整します。

Ⓑ 音量スライダー
プレビューの音量を調整します。

Ⓒ 再生ボタン
ダンスデータを再生します。

Ⓓ 停止ボタン
再生中のダンスデータを停止します。

Ⓔ 最初に戻る
ダンスデータの最初に移動します。

Ⓕ 最後に進む
ダンスデータの最後に移動します。

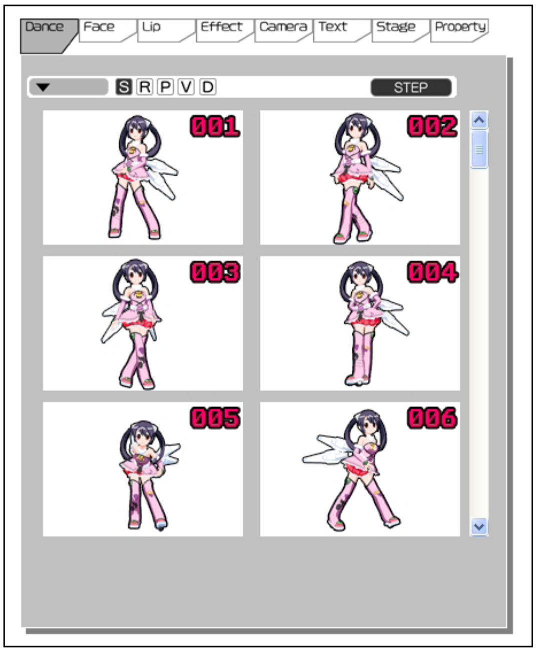
Ⓖ リピート
ダンスデータを最後までプレビューすると再び最初から再生し直します。

Ⓗ 動画出力(Render)
作成したダンスデータをムービーファイルとして書き出します。

4-3 プロパティウインドウについて

画面右上のプロパティウインドウは、"Dance"、"Face"、"Lip"、"Effect"、Camera"、"Text"、"Stage"、"Property"の8項目のパネルで構成されたウインドウです。踊りのモーションや顔の表情、カメラアングルなど、ダンス映像を作成するための様々な設定が可能です。

＜Danceの設定＞



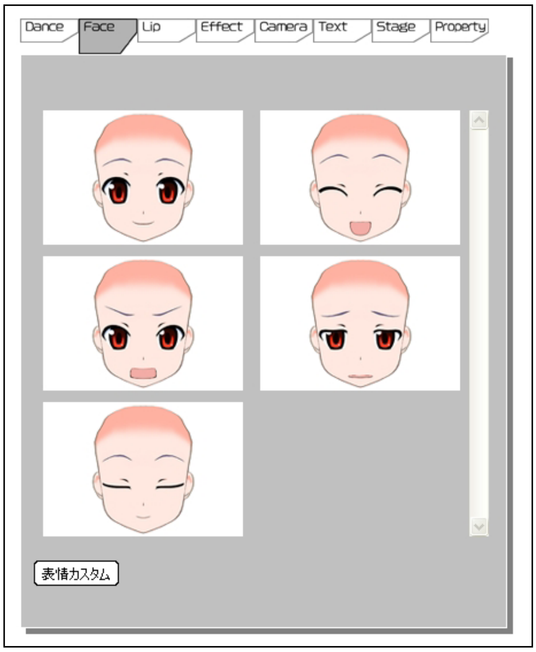
"Dance"パネルでは、キャラクターに踊らせるモーションを設定することができます。

上部にある"S"、"R"、"P"、"V"、"D"などのボタンをクリックすると、ボタンの内容に応じたモーションがサムネイル形式で表示されます。サムネイルをクリックすると動きが確認できますので、そのモーションでよければ、踊らせたいキャラクターの"Dance"タイムラインにドラッグ＆ドロップしてください。

設定したモーションはプレビューで確認可能です。

※キャラクター 1を踊らせる場合は、タイムラインウインドウの"Character1"タブの"Dance1"タイムライン内にダンスモーションを設定することになります。

＜Faceの設定＞



"Face"パネルでは、キャラクターの表情を設定することができます。

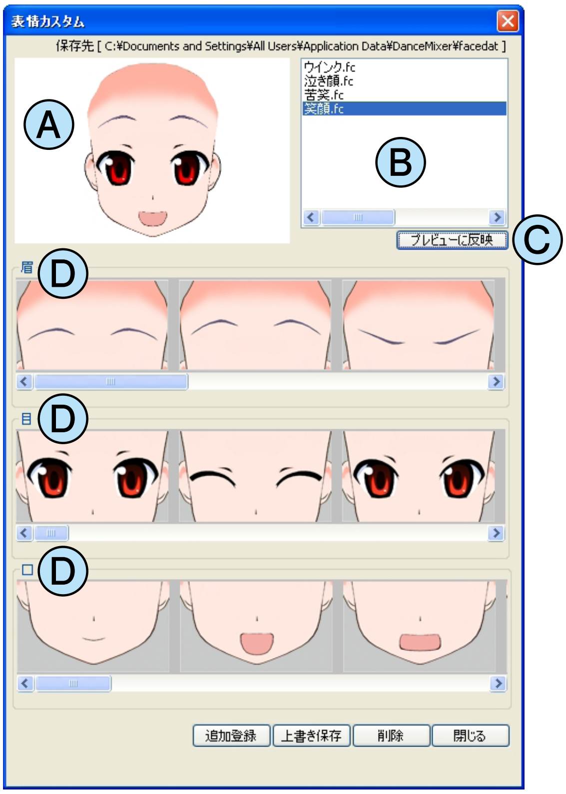
サムネイルから任意の表情を選択し、表情を変えたいキャラの"Face"タイムラインにドラッグ＆ドロップしてください。

表情のオブジェクトは、1/20秒単位で任意に変更可能です。タイムライン上の表情のオブジェクトの端にマウスを移動させると、アイコンが"←→"マークに変わりますので、この状態でマウスを左クリックして左右に動かすことで、表情の設定時間が変更されます。

設定した表情はプレビューで確認可能です。

※キャラクター 1に表情を付ける場合は、タイムラインウインドウの"Character1"タブの"Face1"タイムライン内に表情を設定することになります。

"Face"パネル下部の"表情カスタム"ボタンをクリックすると、任意の表情を作成できる表情カスタム用ダイアログが表示されます。



Ⓐ プレビューエリア
作成中の表情を表示します。

Ⓑ 表情リスト
登録した表情を一覧表示します。

Ⓒ プレビューに反映
プレビューエリアの顔を表情リスト内で選択している顔に変更します。

Ⓓ 眉、目、口
眉、目、口の形をそれぞれ選択します。

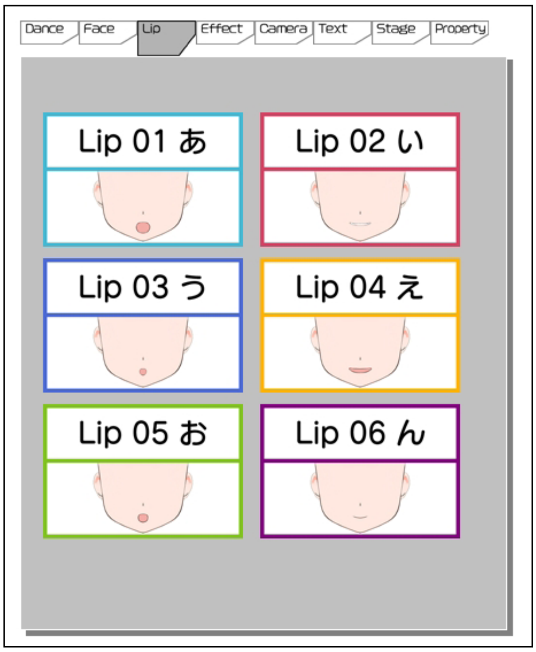
・追加登録
作成中の表情を表情リストに登録します。

・上書き保存
表情リスト内で選択中の表情を、現在作成中の表情で上書きします。

・削除
表情リスト内で選択中の表情を削除します。

・閉じる
ダイアログを閉じます。

<Lipの設定>



"Lip"パネルでは、キャラクターの口の形を"あ"、"い"、"う"、"え"、"お"、"ん"の6項目から設定することができます。

サムネイルから任意の口の形を選択し、口パクをさせたいキャラの"LipSync"タイムラインにドラッグ＆ドロップしてください。

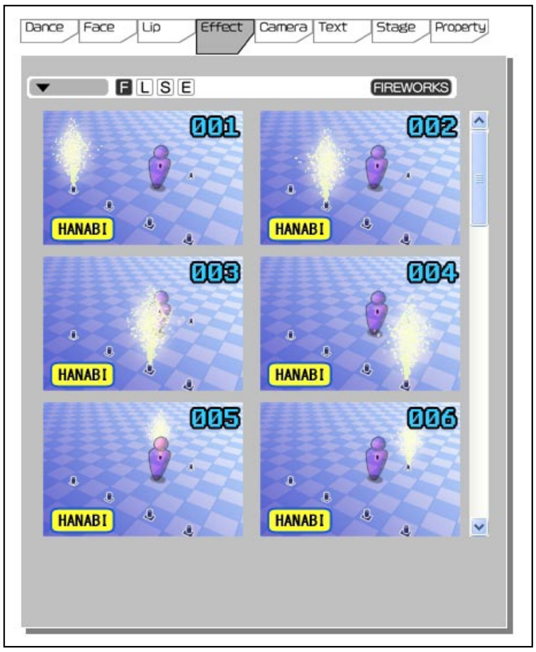
口パクのオブジェクトは、1/20秒単位で任意に変更可能です。タイムライン上の表情のオブジェクトの端にマウスを移動させると、アイコンが"←→"マークに変わりますので、この状態でマウスを左クリックして左右に動かすことで、口パクの設定時間が変更されます。

"Property"パネルの"口パク用音声選択"で、音声ファイルを選択している場合は、自動的に口パクが設定されます。ただし"LipSync"タイムライン上に、口パクオブジェクトが配置されることはありません。なお口パク用音声による口パクよりも、"LipSync"タイムライン上に配置されている口パクオブジェクトのほうが優先されます。

設定した口パクはプレビューで確認可能です。

※キャラクター 1に口パクを付ける場合は、タイムラインウインドウの"Character1"タブの"LipSync1"タイムライン内に口パクを設定することになります。

<Effectの設定>

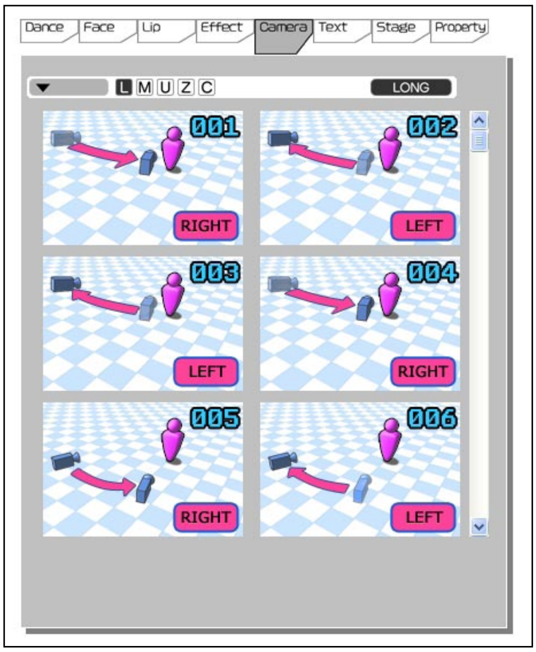


"Effect"パネルでは、ステージ上に照明や花火などの特殊効果を設定することができます。

上部にある"F"、"L"、"S"、"E"などのボタンをクリックすると、ボタンの内容に応じた特殊効果がサムネイル形式で表示されます。サムネイルをクリックすると動きが確認できますので、その特殊効果でよければ、"Effect"タイムラインにドラッグ＆ドロップしてください。

設定した特殊効果はプレビューで確認可能です。

＜Cameraの設定＞

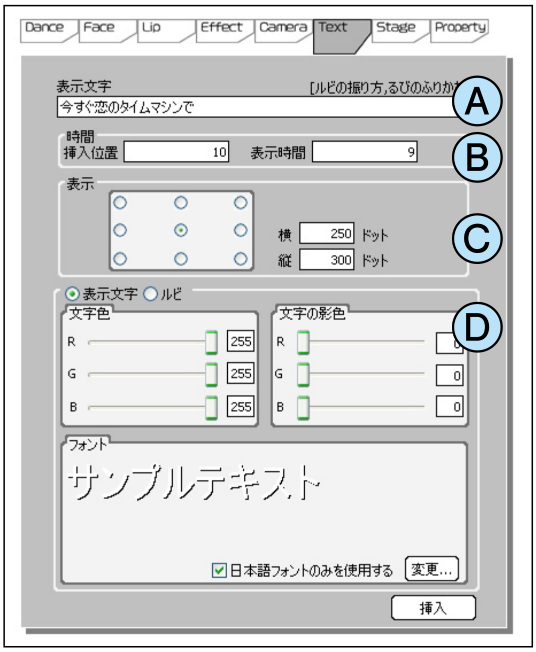


"Camera"パネルでは、ステージ上で踊るキャラクターをどのように見せるかを決める、カメラワークやカメラアングルを指定することができます。

上部にある"L"、"M"、"U"、"Z"、"C"などのボタンをクリックすると、ボタンの内容に応じたカメラの設定がサムネイル形式で表示されます。サムネイルをクリックすると動きが確認できますので、そのカメラワークやカメラアングルでよければ、"Camera"タイムラインにドラッグ＆ドロップしてください。

設定したカメラワークやカメラアングルはプレビューで確認可能です。

<Textの設定>



"Text"パネルでは、ダンス映像内に任意のテキストを表示させることができます。
設定項目に入力のうえ、パネル下部のボタン(新規の場合は"挿入"、既存のテキストオブジェクトをひとつ選択している場合は"変更"、複数のテキストオブジェクトを選択している場合は"一括変更"に表示が変わります)をクリックしてください。
各設定項目の内容は以下のとおりです。

Ⓐ 表示文字
画面上に表示させるテキストを入力します。
テキストは半角200文字まで入力可能です。
"[(半角ブラケット)"+"表示文字"+",(カンマ)"+"ルビ"+"](半角ブラケット)"と記述することで、文字にルビを振ることができます。

例)[Dance×Mixer運営委員会,ダンスミキサーうんえいいいんかい]

ダンスミキサーうんえいいいんかい
画面表示：Dance×Mixer運営委員会

Ⓑ 時間
テキストをいつ表示させるか(挿入位置)、どれくらい表示させるか(表示時間)をそれぞれ入力します。
入力する数値は、拍数で指定します。

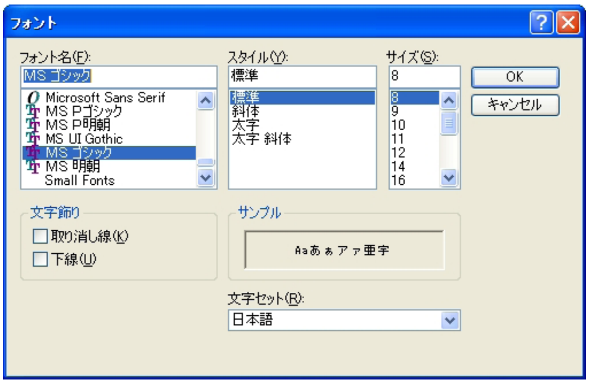
Ⓒ 表示
映像内のどの位置にテキストを表示するか設定します。
左側のラジオボタンをクリックするか、右側の入力欄に直接数値を入力して、表示位置を指定してください。テキストは、指定した位置にセンタリングされた状態で表示されます。また入力欄には最大値と最小値がそれぞれ定められており、横なら"0 ～ 720"、縦なら"0 ～ 406"の数値しか入力できません。

Ⓓ 表示文字/ルビ
　表示させる文字、およびルビの色やフォントを設定します。
　どちらを設定するかは、ラジオボタンで切り替えてください。

・文字色
　表示するテキストの色を設定します。
　R(Red)、G(Green)、B(Blue)のスライダーをドラッグするか、スライダー横の入力欄に0～255の数値を直接入力することで任意の色に設定が可能です。

・文字の影色
　表示するテキストの影の色を設定します。
　R(Red)、G(Green)、B(Blue)のスライダーをドラッグするか、スライダー横の入力欄に0～255の数値を直接入力することで任意の色に設定が可能です。

・フォント
　表示するテキストのフォントや大きさを設定します。
　"変更..."ボタンをクリックして、任意のフォントやスタイル、サイズを設定してください。
　なお"文字セット"欄を"日本語"以外に設定することで、様々な言語のフォントを使用できるようになりますが、表示するテキストの文字が、設定した文字セット内に含まれていない場合、正しく表示されない可能性がありますのでご注意ください。

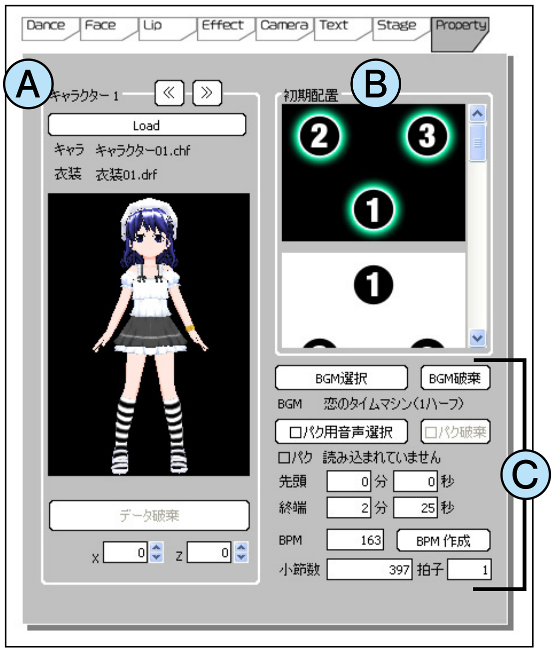


<Stageの設定>



"Stage"パネルでは、ステージと天候を設定することができます。
パネル上段は、現在選択中のステージが表示されています。中段のステージ一覧や、"天候"のプルダウンメニューから、任意のステージを選択して"適用"ボタンをクリックしてください。"天候"のプルダウンメニューは、選択後すぐに反映します。
適用するとプレビューウインドウに反映されます。
また"背景色変更"ボタンでは、"カスタマイズ用ステージ"を選択した際に背景色を指定することができます。本製品で生成したムービーから、キャラクターだけを切り抜きたい場合などに活用いただけます。

＜Propertyの設定＞



"ダンスエディター "では、まず最初に"Property"パネルでキャラクターや楽曲の設定を行う必要があります。新規でダンス映像を作成する場合は、まず最初に本パネルを選択してください。

Ⓐ キャラクター設定欄

"Load"ボタンをクリックすると、読み込みウインドウが立ち上がります。ここでキャラクターエディターと衣装エディターで作成したファイルを選択して呼び出すと、キャラクター表示領域とプレビューウインドウ上に、読み込んだキャラクターが配置されます。

複数のキャラクターを踊らせたい場合は、本欄上部の"<<"か">>"ボタンをクリックしてください。"キャラクター 2"や"キャラクター 3"の設定に遷移しますので、上記と同じ操作で読み込めます。

また本欄下部の"X"欄と"Z"欄に数値を入力することで、キャラクターの初期配置を設定することができます。"X"欄に正の数を入力すると向かって右に、負の数を入力すると向かって左に、"Z"欄に正の数を入力すると手前に、負の数を入力すると奥に、それぞれ移動します。

Ⓑ 初期配置欄

キャラクター設定欄の"X"欄、"Z"欄ではなく、本欄を用いることでキャラクターの初期配置を設定することもできます。

プリセットされている6種類の配置の中から、任意の配置を選択してください。プレビュー画面に、設定が反映されます。

キャラクター設定欄の"X"欄、"Z"欄に数値を入力している場合は、設定がキャンセルされます。

Ⓒ 楽曲設定欄

ダンスのBGMとなる楽曲の設定や、テンポなどを設定することができます。ボタンや入力欄の各機能は下記のとおりです。

・BGM選択
使用したい楽曲を読み込みます。wav形式とwma形式を読み込むことができます。

・BGM破棄
読み込んだ楽曲を破棄します。

・口パク用音声選択
自動的に口パクを設定するための音声を読み込みます。楽曲の音声トラックのみのファイルをお持ちの場合は、そちらを活用してください。

・口パク破棄
読み込んだ口パク用の音声を破棄します。

・先頭
読み込んだ楽曲の、どの位置から使用するかを指定します。
通常はデフォルトの設定値"0分0秒"のままにしておいてください。

・終端
読み込んだ楽曲をどの位置まで使用するかを指定します。
通常は読み込んだ楽曲の長さを入力してください。

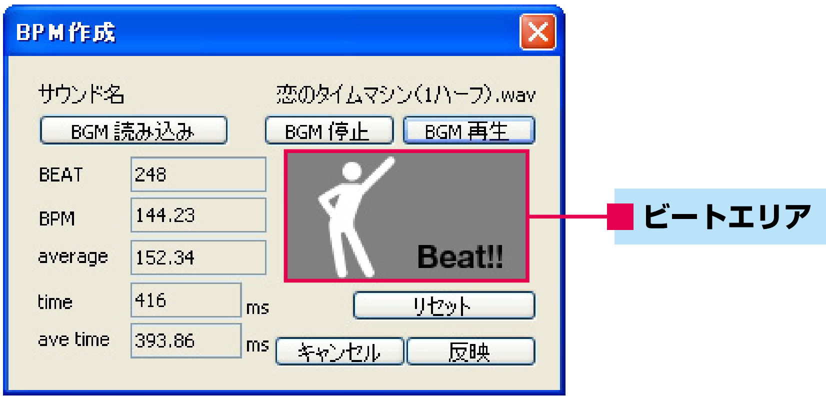
・BPM
読み込んだ楽曲の"beat per minute(1分間ごとのビート数)"を指定します。

・BPM作成
読み込んだ楽曲のBPMを手動で計ることでBPM欄に反映させる簡易ツールが起動します。
※"BPM作成"の詳細は次ページ参照

・小節数
"先頭"欄と"終端"欄に入力した時間、BPMの数値から、小節数を割り出して表示します。
任意の数値を入力することも可能ですが、その場合BGMの終端が自動的に変更されます。

・拍子
1小節が何拍分に当たるかを入力します。
通常はデフォルトの設定値"1"のままにしておいてください。

"BPM作成"について



"Property"パネル内の"BPM作成"ボタンをクリックすると、BPM作成ダイアログが立ち上がります。本ダイアログ内では、選択した楽曲のテンポに合わせてマウスをクリックしていくことで、簡易的にBPMを計ることができるようになっています。
ボタンや設定の各機能については以下のとおりです。

・BGM読み込み
使用したい楽曲を読み込みます。楽曲を読み込むとダイアログ上部の"サウンド名"欄に名前が表示されます。事前に"Property"パネル内で楽曲を読み込んでいる場合は、自動的にその楽曲が表示されています。

・BGM停止
読み込んだ楽曲の再生を停止します。

・BGM再生
読み込んだ楽曲を再生します。

・BEAT
ビートを取った回数(ビートエリアをクリックした回数)を表示します。

・BPM
ビートエリアをクリックすることで計られた直近のBPMを表示します。

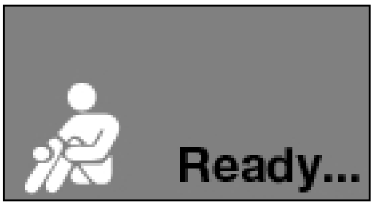
・average
これまで取ったBPMの平均値を表示します。

・time
ビートエリア内をクリックした直近の間隔をms(1/1000秒)単位で表示します。

・ave time
これまで取ったtimeの平均値をms(1/1000秒)単位で表示します。

・ビートエリア
　本エリアをクリックすることでビートを取ります。マウスカーソルがビートエリア内にある場合は、Spaceキーまたは Enterキーを押すことでもビートを取ることができます。

待機状態のビートエリア



クリック時のビートエリア



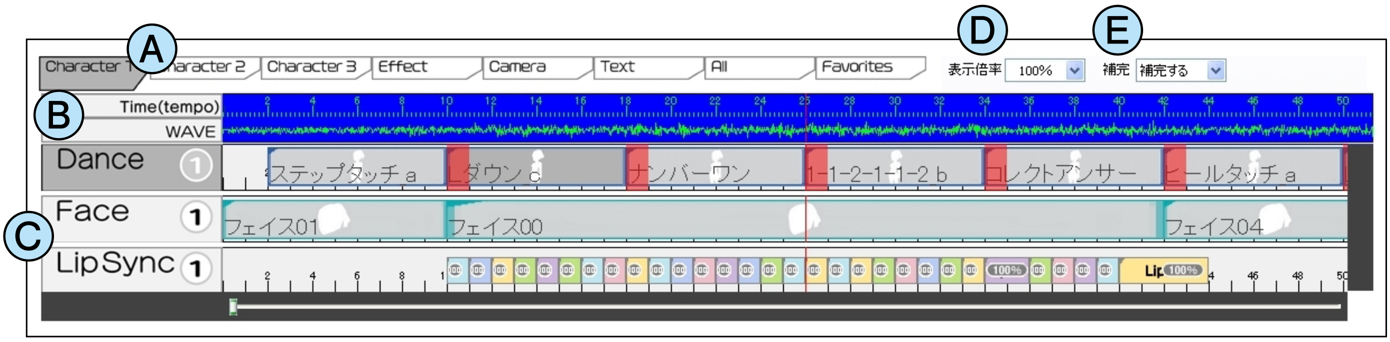
・リセット
　これまで取ったビートや平均値を、初期値(0)に戻します。

・キャンセル
　ダイアログを閉じます。

・反映
　"average"欄のBPMの数値を"Property"パネル内の"BPM"欄に反映させ、ダイアログを閉じます。反映させた段階で、小数点以下は四捨五入されます。

4-4 タイムラインウインドウについて

画面下部のタイムラインウインドウでは、時系列でダンス映像全体を管理することが可能です。踊りのモーションや口パク、テキストなどをドラッグ＆ドロップで簡単に挿入でき、かつ挿入したオブジェクトは名称付きのアイコンとして表示されます。ウインドウ内の各機能は下記のとおりです。



Ⓐ タブ

カテゴリーごとに分類されたタイムラインを表示するためのタブです。選んだタブによって表示されるタイムラインは異なっており、"Character1"のタブを選べばキャラクター（ひとり目）の"Dance"と"Face"、"LipSync"の3つのタイムラインが、"Effect"のタブを選べば"Effect"のタイムラインが、それぞれ表示されます。

Ⓑ 楽曲タイムライン

読み込んだ楽曲と拍数を表示するタイムラインです。

Ⓒ タイムライン

機能ごとに特化した複数のタイムラインが表示されています。"Dance"タイムラインなら踊りのモーション、"Face"タイムラインなら顔の表情と、タイムラインごとに設定できる機能が決められています。

Ⓓ 表示倍率

タイムラインの表示倍率を決定します。"1/20秒"、"200％"、"100％"、"50％"、"20％"、"10％"の6項目から選択可能です。

Ⓔ 補完

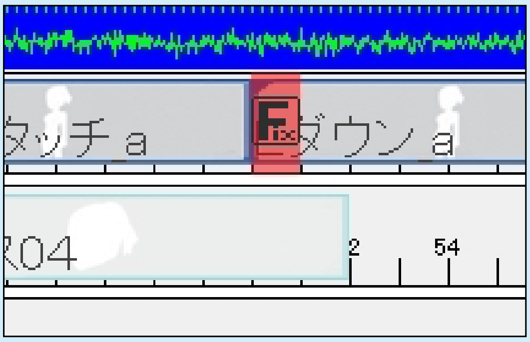
ダンスモーションをタイムラインに配置した際に、デフォルトで補完を行うかを決定します。

<各タブとタイムラインの解説>

■Character1 ～ 3
　各キャラクターの踊りのモーション、顔の表情、ロパクを管理するタブで、各キャラごとに"Dance"タイムライン、"Face"タイムライン、"LipSync"タイムラインが表示されます。それぞれプロパティウインドウの"Dance"パネル、"Face"パネル、"Lip"パネルと連動しており、各パネル内からドラッグ＆ドロップして設定します。

　"Dance"タイムライン上のオブジェクトを右クリックした際に表示されるメニュー内容は以下のとおりです。

・補完
　補完は、ダンスモーション間の動きをより自然なものにできる機能で、"する"と"しない"を選択可能です。なお"する"を選択した場合は、さらに"左足[完全固定]"、"右足[完全固定]"、"腰[完全固定]"、"左足"、"右足"、"腰"の6項目から固定位置を選択することになり、どの位置を基準にしたかによってモーション間のキャラクターの動きが若干異なってきます。またデフォルトでは、補完"する"・"左足[完全固定]"に設定されています。



・再生倍率
　再生倍率は、指定したオブジェクトの再生スピードを変更する機能で、"25%"、"50%"、"100%"、"200%"の4項目から選択可能です。

　"Face"タイムライン上のオブジェクトを右クリックした際に表示されるメニュー内容は以下のとおりです。

・瞬き
　瞬きは、キャラクターにランダムで瞬きさせるかを決める機能で、"する"、"しない"を選択可能です。

・カメラ目線
　カメラ目線は、キャラクターの目線をカメラに向けさせるかを決める機能で、"する"、"しない"を選択可能です。

　"LipSync"タイムライン上のオブジェクトを右クリックした際に表示されるメニュー内容は以下のとおりです。

・口の大きさ
　口の大きさは、キャラクターの口の大小を設定する機能で、"Wave"、"100%"、"90%"、"80%"、"70%"、"60%"、"50%"、"40%"、"30%"、"20%"、"10%"、"0%"の12項目から選択可能です。
　"Wave"を選択すると、口パク用音声の音量に合わせて口の大きさが自動的に変化します。なお口パク用音声を指定していない場合は、BGMの音量に合わせて変化します。
　"100%"から"0%"までのパーセント表示されている項目を選択すると、任意で口の大きさを指定できます。"100%"で最も大きく、"10%"で最も小さくなり、"0%"だと口を閉じます。

■Effect

照明や花火などの特殊効果を管理する"Efffect"タイムラインが表示されるタブです。プロパティウインドウの"Effect"パネル内からドラッグ＆ドロップして設定します。

"Effect"タイムライン上のオブジェクトを右クリックした際に表示されるメニュー内容は以下のとおりです。

・再生倍率

再生倍率は、指定したオブジェクトの再生スピードを変更する機能で、"25％"、"50％"、"100％"、"200％"の4項目から選択可能です。

■Camera

カメラワークやカメラアングルを管理する"Camera"タイムラインが表示されるタブです。プロパティウインドウの"Camera"パネル内からドラッグ＆ドロップして設定します。

"Camera"タイムライン上のオブジェクトを右クリックした際に表示されるメニュー内容は以下のとおりです。

・注視点

注視点は、舞台上とキャラクター１～3のどこにカメラの中心を合わせるかを決める機能で、"通常(舞台上)"、"キャラ1"、"キャラ2"、"キャラ3"の4項目から選択可能です。

・視点

注視点で"キャラ1"、"キャラ2"、"キャラ3"のいずれかを選択している場合、カメラの視点を設定することができます。視点は、カメラの視点を決める機能で、本来の位置または動きをする"通常"と、キャラクターの位置に合わせる"キャラと相対距離をとる"を選択可能です。

・視点軸の固定

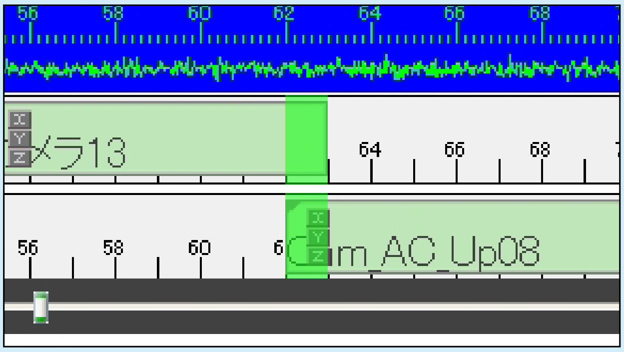
視点軸の固定は、カメラに動きがある場合にそのX軸(左右)、Y軸(上下)、Z軸(前後)を固定するかどうかを決める機能です。"X固定"、"Y固定"、"Z固定"を選択すると、それぞれの軸が固定されます。複数の軸を同時に固定することも可能です。"固定しない"を選択すると、そのオブジェクトに設定していた固定がすべて解除されます。

・フェード

フェードは、カメラの視点が切り替わる際にクロスフェード(片方の視点の映像をフェードアウトしながらもう片方の視点の映像をフェードインさせる手法)させるかを決める機能です。ふたつのカメラオブジェクトを指定することで、"する"、"しない"を選択可能です。

複数の"Camera"タイムラインをまたがって、フェードを指定することもできます。

※タイムラインの増やし方については、P.053に記載されています。



・再生倍率

再生倍率は、指定したオブジェクトの再生スピードを変更する機能で、"25％"、"50％"、"100％"、"200％"の4つから選択可能です。

■Text

テキストの表示を管理する"Text"タイムラインが表示されるタブです。プロパティウインドウの"Text"パネル内で各項目を入力および設定することでテキストオブジェクトが表示されます。

■All

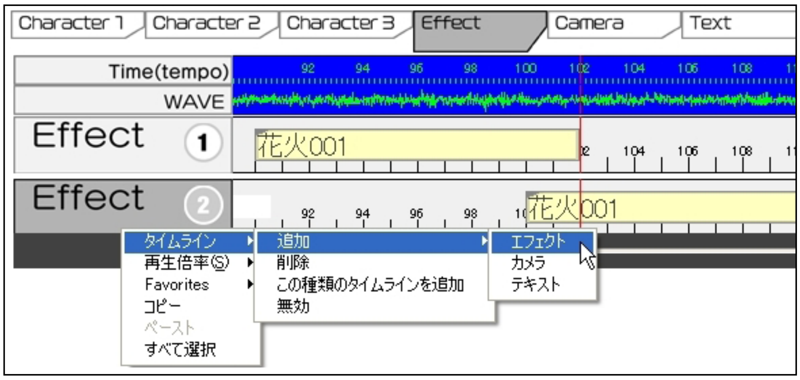
全タイムラインが表示されるタブです。

■Favorites

初期段階では、本タブにはなにも表示されていません。他のタブ内の各タイムライン名を右クリックすると表示されるメニューから、"Favorites"→"追加"の順に選択することで、そのタイムラインが本タブ内に表示されるようになります。

＜タイムラインの追加と削除＞

"Effect"、"Camera"、"Text"は、タイムラインを追加して複数のタイムラインで作業を行うことができます。
タイムライン名を右クリックすると表示されるメニューから、"タイムライン"→"追加"と進むと、"エフェクト"、"カメラ"、"テキスト"の3項目が表示されます。任意の項目を選んでタイムラインを追加してください。
任意のタイムラインをクリックして選択した後、メニューバーの"編集"から、"タイムラインを追加"を選択することでもタイムラインは追加されます。
追加したタイムラインは、タイムライン名をクリックすると表示されるメニューから、"タイムライン"→"削除"を選ぶことで削除することもできます。



＜タイムラインの無効化＞

タイムライン名を右クリックすると表示されるメニューから、"タイムライン"→"無効"を選ぶと、そのタイムラインを無効化することができます。
無効化されたタイムラインの名前部分には×印が付き、プレビュー時に再生されなくなります。

＜右クリックメニュー＞

　タイムライン名やオブジェクトを右クリックすると、表示されるメニューを以下にまとめました。ダンス作成時の参考にしてください。

クリック箇所	第一階層	第二階層	第三階層
全タイムライン名共通	タイムライン		
		削除	
			エフェクト
			カメラ
			テキスト
			Favorites
		追加	
		無効	
	コピー		
	ペースト		
全オブジェクト共通	削除		
	コピー		
	ペースト		
Danceタイムライン名	―		
Danceオブジェクト	補完		
		する	
			左足[完全固定]
			右足[完全固定]
			腰[完全固定]
			左足
			右足
			腰
		しない	
	再生倍率		
		25%	
		50%	
		100%	
		200%	
Faceタイムライン名	―		
Faceオブジェクト	瞬き		
		する	
		しない	
	カメラ目線		
		する	
		しない	
LipSyncタイムライン名	―		
LipSyncオブジェクト	口パクの動き		
		Wave	
		100%	
		90%	
		80%	
		70%	
		60%	
		50%	
		40%	
		30%	
		20%	
		10%	
		0%	

クリック箇所	第一階層	第二階層
Effectタイムライン名	タイムライン	
		無効
		この種類のタイムラインを追加
Effectオブジェクト	再生倍率	
		25%
		50%
		100%
		200%
Cameraタイムライン名	タイムライン	
		無効
		この種類のタイムラインを追加
Cameraオブジェクト	注視点	
		通常
		キャラ1
		キャラ2
		キャラ3
	視点	
		通常
		キャラと相対距離をとる
	視点軸の固定	
		X固定
		Y固定
		Z固定
		固定しない
	カメラフェード	
		する
		しない
	再生倍率	
		25%
		50%
		100%
		200%
Textタイムライン名	タイムライン	
		無効
		この種類のタイムラインを追加
Textオブジェクト	―	

4-5 動画出力

設定したダンスデータをムービーファイルに書き出す機能です。メニューバーの"ファイル"から"動画出力"を選択、またはプレビューウインドウの"Render"ボタンをクリックすることで、ムービー作成のダイアログが表示されます。各項目の設定は以下のとおりです。



Ⓐ プレビュー
　現在書き出している映像を表示します。

Ⓑ 進捗メーター
　動画出力の状況を表示します。メーターが右側まで到達すると動画出力終了です。

・出力先
　ムービーファイルの書き出し先を指定します。本項目を設定しないと動画出力は行えません。

・予想一時ファイル使用量
　ムービーファイル書き出し時に一時的に生成されるテンポラリファイルの予想容量を表示します。動画出力をする時は出力先のディスク空き容量が、使用量以上空いている必要があります。

・ディスク空領域
　選択した出力先のディスク空き容量を表示します。

・経過時間
　動画出力を開始してからの経過時間を表示します。

・終了予測時間
　動画出力終了までの時間を予測表示します。

・ムービー出力範囲
　作成したダンスデータをムービーファイルとして出力する範囲を、"開始"欄と"終了"欄に任意の拍子の値を入力することで指定します。デフォルトでは"開始"欄に"0"、"終了"欄に"Property"パネルの"終端"の数値が、一度でも書き出し作業を行っている場合は前回指定した値が入力されています。

・動画設定
　書き出すムービーの詳細設定を行います。

アスペクト比
　ムービーの縦と横の比率を"16：9"と"4：3"から選択します。"4：3"で書き出したムービーは左右がトリミングされますので、通常は"16：9"と設定してください。

フレームレート
　ムービーのfps（1秒間ごとのコマ数）を"24fps"、"30fps"、"60fps"から選択します。

解像度
　ムービーの解像度を選択または入力します。
　選択可能な解像度は下記のとおりです。

16：9	4：3
720×406ドット	320×240ドット
1280×720ドット	512×384ドット
1920×1080ドット	640×480ドット
	800×600ドット
	1024×768ドット

　入力欄には横の解像度のみ指定可能です。任意の数値を入力すると、設定しているアスペクト比に合わせて自動的に縦の解像度も設定されます。また入力欄で解像度を指定した場合と、選択して解像度を指定した場合とでは、入力欄が優先されます。

動画圧縮コーデックの選択
　動画を圧縮するコーデックを選択します。

音声圧縮コーデックの選択
　音声を圧縮するコーデックを選択します。

・オプション
　動画出力に際してのオプション機能を選択します。

BGM出力
　BGMの同時出力のオン/オフを選択するオプションです。デフォルトではオンになっています。

一時ファイル圧縮
　動画出力時に一時的に生成されるテンポラリファイルの圧縮するか選択するオプションです。デフォルトではオフになっています。オンにした場合、処理速度や出力ファイルの品質が低下しますので、ハードディスクの空き容量が十分にある場合は、オフのまま作業を進めてください。

・動画用画面表示設定
動画出力時の表示仕様を指定します。各項目の内容については、以下のとおりです。

・グローエフェクト(発光を加えます)
使用する ………………… グローエフェクトの設定を有効にします
使用しない …………… グローエフェクトの設定を無効にします

・アンチエイリアス(ギザギザを軽減して画面を綺麗にします)
×4 ……………………… アンチエイリアスを4倍に設定します
×2 ……………………… アンチエイリアスを2倍に設定します
なし ……………………… アンチエイリアスの設定を無効にします

・ソフトフィルタ(ぼかしを加えます)
使用する ………………… ソフトフィルタの設定を有効にします
使用しない …………… ソフトフィルタの設定を無効にします

・被写界深度(カメラのピントが近くに合うような効果を与えます)
使用する ………………… 被写界深度の設定を有効にします
使用しない …………… 被写界深度の設定を無効にします

・セルフシャドウ(影を追加します)
使用する ………………… セルフシャドウの設定を有効にします
使用しない …………… セルフシャドウの設定を無効にします

・物理演算の使用(物体が揺れるようになります)
使用する ………………… 物理演算の使用の設定を有効にします
使用しない …………… 物理演算の使用の設定を無効にします

・開始
動画出力を開始します。

・閉じる
動画出力用のダイアログを閉じます。

Dance Mixer One Point!　動画圧縮コーデックと音声圧縮コーデックについて

"コーデック"とは、データを圧縮・伸張するプログラムのことです。
"動画圧縮コーデック"および"音声圧縮コーデック"を設定することで、動画と音声それぞれのデータ品質を保ったまま容量を大きく削減することができます。
無圧縮で書き出した映像データは、膨大な容量(DVDの解像度の場合60秒で約1GB)を必要とするため、動画出力を行う際には、これらコーデックを適用することで、容量の圧縮を図ることが一般的です。

5. ショートカットキー一覧

5 ショートカットキー一覧

本製品は、操作を快適に行うためのショートカットキーを実装しています。以下にショートカットキー一覧を表にして掲載しましたので、データ作成時にぜひお役立てください。

各エディター共通ショートカットキー

ショートカットキー	動作
Ctrl+N	新規プロジェクトを開く
Ctrl+O	プロジェクトを開く
Ctrl+S	上書き保存
Shit+Ctrl+S	名前を付けて保存

ダンスエディター専用ショートカットキー

ショートカットキー	動作
Ctrl+C	コピー
Ctrl+X	カット
Ctrl+V	ペースト
Shift+Ctrl+C	タイムラインのコピー
Shift+Ctrl+V	タイムラインのペースト
Ctrl+Z	一段階戻る
Shift+Ctrl+Z	一段階進む
Shift+Ctrl+I	タイムラインの追加
Shift+Ctrl+D	タイムラインの削除
Ctlr+A	全て選択
Delete	オブジェクトを削除
Ctrl+Up	上のタイムラインへ
Ctrl+Down	下のタイムラインへ
Ctrl+Left	左隣のアイテムへ
Ctrl+Right	右隣のアイテムへ
Shit+Ctrl+Up	4 つ上のタイムラインへ
Shit+Ctrl+Down	4 つ下のタイムラインへ
Shit+Ctrl+Left	4 つ左のアイテムへ
Shit+Ctrl+Right	4 つ右のアイテムへ
Home	タイムライン先頭へ
End	タイムライン終端へ
Ctrl+F	Favorite 登録
Shift+Ctrl+F	Favorite 削除
F5	プレビューの再生／一時停止
F6	プレビューの停止

6. よくあるご質問

■環境

Q　対応OS以外のWindowsでは動きますか？

A　Windows2000などの環境で動く可能性はありますが、対応OS以外での動作につきましては、動作保証、ならびにトラブルが発生した場合の責任は負いかねます。

Q　必須環境と推奨環境の違いは？

A　必須環境とは『Dance×Mixer』が動く最低限の環境です。快適にお使いいただくためには推奨環境以上をおすすめします。

Q　グラフィックカードの性能で動作速度は変わりますか？

A　『Dance×Mixer』はグラフィックカードに依存する処理が多くありますので、動作速度に影響します。

Q　必須環境を満たしているのに、プレビューや動画出力が表示されません。

A　グラフィックカードのドライバを最新版に入れ替えてみてください。古いバージョンのドライバでは動作しない可能性がございます。ドライバの更新につきましては、ご利用のパソコン、またはグラフィックカードの説明書やホームページをご参照ください。

Q　空きメモリは多いほうがいいのですか？

A　『Dance×Mixer』は多くの処理を並行して行うため、メモリを多く使用しています。空きメモリを多くしていただくことを推奨いたします。

Q　ハードディスクはどのくらい必要ですか？

A　インストールだけであれば1GB程度の容量があれば問題ございません。ただし動画ファイルを出力する場合、一時ファイルや動画ファイルにて多くのハードディスク容量を消費します。

Q　ハードディスクは高速なほうがいいのですか？

A　高解像度での動画出力を行う場合、ハードディスクへの書き込み速度も影響してきます。多くの場合、SD画質での出力なら問題はありませんが、HD画質での出力を行うのでしたら、高速なハードディスクをおすすめいたします。

Q　快適な動作のためにパソコンのアップグレードを考えています。CPU、グラフィックカード、ハードディスクでは、どれを交換するのが一番いいですか？

A　ご利用の環境により変わります。もし、ご自分では判断がつかない場合、お使いのパソコンのスペックと、『Dance×Mixer』の動作環境をお持ちいただき、お近くのパソコン取り扱い店でご相談されることをおすすめいたします。

Q　必須環境を満たしているけど動作が非常に遅いのですが？

A　環境にもよりますが、常駐しているソフトが影響している可能性がございます。たとえば、ウィルスチェックソフトなどが動作していると速度が大きく遅くなることがあります。不必要なものがあれば一時的に停止してみてください。

■認証関連

Q　ユーザー登録は行う必要がありますか？

A　『Dance×Mixer』の起動時にはユーザー認証が必要になりますので、ユーザー登録は必須となります。

Q　『秘密の質問』とはなんですか？

A　パスワードを忘れた場合に必要となります。ご自分しか知らない情報を入力されることをおすすめいたします。

Q　ユーザー登録をしようとしたところ、すでに登録済みだと言われました。

A　シリアル番号はパッケージ毎にひとつとなっておりますが、シリアル番号が第三者によって使用されている可能性がございます。お手数ですがサポートまでご連絡ください。
サポート：support@dancemixer.jp

Q　IDとパスワードの入力は起動時に毎回必要ですか？

A　IDは保存しておくことが可能ですが、パスワードに関しましては毎回入力していただくことになります。

Q　インターネットに繋がっていないと、起動することはできないのですか？

A　起動時のユーザー認証にネットワーク環境が必須となっております。必ずネットワークに繋がっている環境でご使用ください。

Q　ネットワーク環境に繋がっていない時に起動したら、起動できたのですが？

A　前回起動時に認証が成功しており、その時から24時間経過していないためだと思われます。前回認証時から24時間を経過すると起動できなくなります。起動できなくなった場合、再度認証を行えば起動することができます。

Q　起動したら勝手にアップデートを始めたのですが？

A　バージョンアップライセンスが有効な状態で起動すると、自動的に最新版へと切り替わります。トラブルの回避だけではなく機能の追加などもございますので、『Dance×Mixer』を最大限に使いこなしたい場合は、ライセンスの更新をおすすめいたします。

Q　ライセンスの残り日数はどこで確認できますか？

A　起動時に有効期間をお知らせしています。

Q　バージョンアップのライセンスの更新はどこでできますか？

A　ダウンロードコンテンツにてバージョンアップの年間ライセンスを購入いただくことで更新できます。

Q　バージョンアップのライセンスが切れたら使用できなくなりますか？

A　『Dance×Mixer』を使用することは可能です。ただしバージョンアップはできなくなりますので、バージョンアップのライセンスが切れる前のバージョンでご利用いただくことになります。

Q　バージョンアップのライセンスが一度切れた後、再度バージョンアップのライセンスを購入した場合、切れていた期間に行われたアップデートは利用できますか？

A　バージョンアップのライセンスが切れていた期間のアップデートも適用されます。

Q　複数のパソコンで同時に利用することはできますか？

A　申し訳ございませんが同時に複数台での利用は出来ません。同時に利用されたい場合は台数分の『Dance×Mixer』をご購入いただく必要があります。

Q　1台のパソコンで同時に複数のユーザーで利用することはできますか？

A　申し訳ございませんが利用は出来ません。ひとつのPCに対し1ライセンスのみ使用ができます。複数ライセンスを所持されている場合でも使用ができません。

Q　『Dance×Mixer』を使用するPCを変更したい場合どうすればいいですか？

A　登録PCを一度無効化してから登録PCの変更をしていただく必要があります。この操作は『Dance×Mixer』のアカウント管理画面で行うことができます。

Q　パーツを交換したら『Dance×Mixer』が使えなくなりました。

A　特定のパーツを交換した場合、認証システム上、使用PCの変更とみなされるためご使用ができなくなります。お手数ですが一度登録PCを無効化し、登録PCの変更をしてください。

■機能

Q　各エディターで作ったデータは保存可能ですか？

A　可能です。キャラクターエディターはchf、衣装エディターはdrf、ダンスエディターはedfという拡張子で保存されます。また、オリジナルで作った表情なども保存されています。保存先は"表情カスタム"の中に表示されておりますので、そちらを参照してください。

Q　服装を選ぶ時に、事前に作ったキャラクターを読み込む事はできますか？

A　可能です。詳しくは当マニュアル"3-1.衣装エディットの手順"をご確認ください。

Q　イメージキャラクターの"ぴちぴち"を使用することはできますか？

A　使用することができます。キャラクターの読み込み時にキャラクター欄のプルダウンメニューから、"ぴちぴち"を選択してください。衣装欄を空欄にしておくと、ぴちぴちの服がロードされます。

Q　テーマソング『恋のタイムマシン』の使用は可能ですか？

A　可能です。製品ディスクの中の"PV¥恋のタイムマシン¥BGM"というフォルダに、デモムービーで使用した『恋のタイムマシン』のBGMとセーブデータが入っています。

Q　対応している音声ファイルの形式を教えください。

A　WMAとWAVとなります。その他の形式で保存されている場合、事前に変換しておく必要があります。

Q　自分の持っている音楽データはMP3形式なのですが、使えませんか？

A　そのままではご利用いただくことができません。WMA形式かWAV形式に変換する必要があります。変換はオンラインソフトなどで簡単にできるソフトが多数ございますので、ご自分の使いやすいソフトをご利用ください。

Q　動画出力の圧縮形式は決まっていますか？

A　特に決まりはございません。ご使用時の環境にインストールされている圧縮コーデックで圧縮することができます。

Q　動画圧縮についての知識は必要ですか？

A　無くてもご利用はできますが、知識があるとより快適に使用することが可能です。動画ファイルの出力には非常に多くのハードディスク容量が必要となりますので、コーデックの知識があるとそれを軽減することができます。

■ダンス作成

Q　ダンスが綺麗に繋がりません。

A　補完が合っていない可能性があります。当マニュアル"4-4.タイムラインウインドウについて"をご確認ください。

Q　いまひとつステージが盛り上がりません。

A　エフェクトなどを利用してみてください。ドライアイスやシャボン玉、ライトなど多くのステージエフェクトを用意しております。音楽に合わせてエフェクトを効果的に入れることで、ステージを盛り上げることが可能です。

Q　もっとステージを盛り上げたいです。

A　カメラワークを利用すると、さらにステージを盛り上げることができます。

Q　踊らせているとキャラクターの位置がズレてしまうのですが。

A　補完の方法を変えてみてください。初期設定されている"左足[完全固定]"では、モーションとモーションの間は左足を完全に固定してしまいます。そのためモーションによっては立ち位置が大きく変わってしまうことがあります。その場合は補完を変更することで対応できることがあります。

Q　口パクを合わせるのが大変です。

A　口パク用音声と"LipSync"では、LipSyncが優先されるようになっております。普段は口パク用音声で合わせていただき、必要に応じてLipSyncを合わせることで作業効率をあげていくことが可能です。

Q　複数のキャラクターに衣装を用意するのが大変です。

A　キャラクターデータと、衣装データは別々に保存されています。同じ服装をさせたい場合や、キャラクターを使いまわすことで作業量を減らしていくことができます。

Q　プレビューをする時に遅くなってしまいます。

A　プレビューは多くの負荷がかかる作業です。あまりにも遅い場合はメニューバーの"オプション"→"設定"を開いて設定を変更してみてください。

Q　設定を開きましたが、どう設定すればいいのかわかりません。

A　特に動作速度に影響を与えるのが"グローエフェクト"と"物理演算の使用"の項目です。詳しく分からない場合は、まずこのふたつの設定を"使用しない"に設定してみてください。

■動画再生

Q　作成した動画をネットワーク上で配布することはできますか？

A　可能です。"ユーザー使用許諾契約書"に詳しく記載がございますので、ネットワーク上にアップロードする前に改めてお確かめください。また、使用する楽曲につきましては利用するインターネットサイトごとによって違います。楽曲の利用に関しましては、サイトの利用規約をご確認ください。

Q　作成した動画を商業目的で利用することはできますか？

A　可能です。ユーザー使用許諾契約書をご確認したうえでご利用ください。

Q　セーブデータを他の人とやりとりすることは可能ですか？

A　可能です。ただし、ダンスデータをやり取りする場合、関連するデータを正しい場所に配置しないと自動では読み込めません。改めてデータを読み込む必要があります。他の人とデータをやり取りする場合はファイルの保存先などにご注意ください。

Q　HD画質での動画出力はできますか？

A　720pや1080pでの出力が可能です。テレビなどで再生する場合はご利用の環境に合わせて動画出力を行ってください。

Q　作成した動画を携帯電話やポータブルプレイヤーで再生可能ですか？

A　可能です。ただし、ご利用の環境により対応している解像度やコーデックなどが変わってきますのでご確認ください。

Q　とにかく、綺麗に出力したい。

A　フレームレートと解像度をできる限り高く設定し、一時ファイルの圧縮を行わず、動画出力コーデックを"無圧縮"にし、画面表示設定をすべて"使用する"または"×4"に設定することによって、最高品質での動画となります。ご利用のPCのスペックによっては、設定可能な解像度や画面表示設定に制限がある場合がございますので、その際はいろいろな設定を試してみてください。

■ダウンロードコンテンツ(DLC)

Q　ダウンロードコンテンツとはなんですか？

A　『Dance×Mixer』の各種アイテムを追加することができます。アイテムをダウンロードすれば『Dance×Mixer』の世界をますます広げていくことができます。

Q　ダウンロードコンテンツはすべて有料ですか？

A　いいえ、無料のコンテンツも用意していく予定です。ユーザーサイトをこまめにチェックしてみてください。

Q　ダウンロードコンテンツは増えるのですか？

A　定期的にダウンロードコンテンツは追加されていく予定です。

■プラグインコンテンツ

Q　プラグインコンテンツとはなんですか？

A　『Dance×Mixer』のアイテムを始め、機能を追加することができます。主にDLCの形態にて頒布しております。

サポート

　製品に関するお問い合わせ、ご意見、ご要望、お気づきの点などがありましたら、下記までご連絡ください。またよくあるご質問を、P.060～067に記載しておりますので、こちらも併せてご利用ください。

URL　http://dancemixer.jp/
Mail　support@dancemixer.jp

●個人情報について
　お問い合わせの際にいただいた個人情報は、お問い合わせの返答の目的のみに利用されます。それ以外の目的では利用しません。また法令などにより提供が義務付けられている場合など、正当な理由がある場合を除き、第三者に提供しません。

著作権

●Dance×Mixerはダンスミキサー運営委員会の登録商標です。
　本ソフトウェア中のプログラム・データ・内容物を無断で複製・配布・転載することを禁じます。
●Microsoft Windows及びMicrosoft DirectXは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
●その他、記載されているロゴマーク、製品名及び社名は、各社の商標または登録商標です。

　『Dance×Mixer』ではフォントワークス株式会社のフォントを使用しています。